

Mystery Space Murder 3000

RÈGLES DU JEU

De 3 à 6 joueurs

Matériel à imprimer et découper :

- Règles du jeu
- Plateau en deux parties
- 28 cartes Indice
- 12 cartes Secret
- 6 pions Personnages
- Une feuille d'enquête par joueur
- Un compte-tour

Pensez à vous munir d'une paire de Dés à 6 faces.

Avant de commencer la partie

Placez chaque personnage sur la pièce du plateau de la même couleur que lui : *Ripley sur le Dortoir, Spock dans la Salle de Briefing, Jack Harkness dans la Piscine, Terminator dans la Salle des Machines, Han Solo dans la Réserve, Starbuck dans le Hangar.*

Ranguez les cartes Indice en fonction de leur catégorie (8 personnages, 8 pièces, 6 mobiles et 6 armes), mélangez chaque paquet ainsi obtenu. Piochez au hasard une carte de chaque paquet sans que personne ne puisse les voir, et placez ces 4 cartes face cachée dans un coin. C'est le contenu de ces 4 cartes que vous devrez découvrir, elles ne seront dévoilées qu'à la toute fin du jeu !

Les cartes restantes sont toutes mélangées ensemble et distribuées équitablement aux joueurs. Lors d'une partie à 5 joueurs, le dernier joueur (qui a donc une carte de moins) peut demander au joueur à sa gauche de lui montrer un indice avant de débiter la partie.

Enfin, chacun **choisit le personnage** qu'il va incarner puis pioche une carte dans le tas des secrets, la regarde et la conserve à l'abri des regards.

Protéger son secret

Chaque joueur aura un secret à protéger. Il s'agit d'une arme qu'il a eu entre les mains ou d'un mobile qu'il pourrait avoir. Il ne doit absolument pas se trouver confronté à son secret au risque de passer pour le coupable. S'il est confronté à son secret durant la partie, il finit en prison. A chaque tour, il pourra tenter d'en sortir en lançant un dé : s'il fait 5 ou 6, il peut sortir et relancer le dé pour avancer. Tant qu'il est en prison, il ne pourra plus se déplacer pour mener l'enquête mais continuera à donner des indices aux autres joueurs.

Le marqueur doit être placé sur 15 en début de partie, et sera descendu d'un cran à chaque fin d'un tour complet de la table.

But du jeu

Chaque joueur incarne un membre de l'équipage du Nabuchodonosor, un vaisseau de transport galactique. En revenant de mission, le commandant de bord, le capitaine Picard, a été retrouvé en plein milieu d'un couloir, mort. Il a été assassiné, mais on ne sait ni où, ni comment, ni par qui !

Le problème est que tous les personnages sont amnésiques et ne se souviennent pas du tout de ce qui s'est passé à l'heure du crime. En contactant la tour de contrôle, vous avez reçu l'ordre de boucler le coupable avant de revenir au spatioport. Votre mission à tous, afin de pouvoir rentrer sur votre planète, est de tout faire pour retrouver la pièce où le crime a eu lieu, l'arme, le mobile et surtout, le coupable.

Le premier à résoudre l'enquête deviendra le nouveau commandant du vaisseau. Attention, car il faut agir vite : si vous n'avez rien découvert au bout de 15 heures stellaires, votre vaisseau et son équipage seront considérés comme de dangereux mercenaires et un avis de recherche pèsera sur votre tête.

OU

Si vous découvrez en cours de jeu que vous êtes le coupable, votre personnage doit tout faire pour éviter d'être découvert. Pour cela, vous devrez tenter dévoiler les secrets de vos adversaires et leur mettre des bâtons dans les roues. Au bout des 15 heures stellaires, vous aurez enfin ce que vous voulez : une vie de pirate de l'espace !

OU

Il se peut aussi qu'un personnage soit le dernier sur le plateau, les autres étant soit en prison, soit dans le vide de l'espace. Dans ce cas, selon toute logique, il gagne.

Déroulement de la partie

On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur qui a fait le plus grand chiffre en tirant les dés.

Chaque fois qu'on finit un tour de table, une heure stellaire s'est écoulée, le marqueur est déplacé sur le compte-tour.

Les joueurs **jettent les 2 dés** chacun leur tour afin de déplacer leur personnage au sein du vaisseau. En effet, il faudra se rendre dans les différentes pièces afin de pouvoir formuler des hypothèses impliquant les personnages, les armes et les mobiles que vous suspectez.

Déplacements

Vous devrez toujours vous déplacer exactement du nombre de cases correspondant à votre jet de dés, sauf si vous terminez votre course dans une pièce. Vous n'avez pas le droit de ressortir de la pièce dans le même tour.

Deux joueurs ne peuvent pas se tenir sur une même case ou un même ascenseur. Par contre, il n'y a pas de limite dans les pièces.

Les ascenseurs (cases rouges)

Les ascenseurs sont des cases qui vous permettent de passer d'un niveau à l'autre du vaisseau. En passant par un ascenseur, on peut seulement changer d'étage mais il est impossible de passer d'un ascenseur à l'autre. Le passage par l'ascenseur compte comme une seule case.

Les ascenseurs sont en très mauvais état ! Si votre personnage a commencé sur l'une des cases du bas, il devra effectuer un lancer de dé chaque fois qu'il voudra monter. A l'inverse, les personnages qui commencent en haut devront lancer le dé quand ils voudront descendre. **Si, lors du lancer, le joueur fait 1, il subit une défaillance de l'ascenseur et est projeté dans le vide de l'espace.** Il quitte la partie, ses cartes Indice seront distribuées équitablement aux autres joueurs.

Les hypothèses

Le principal moyen pour récupérer les indices détenus par les autres joueurs est de formuler des hypothèses. Pour cela, vous devez vous rendre dans une pièce et y accuser un personnage, avec une arme et un mobile.

Si le joueur à votre gauche possède **dans les cartes qu'il a en main** un indice concernant l'un des quatre éléments que vous venez de confronter (la pièce, le personnage, l'arme ou le mobile), il vous le signale. S'il n'a rien, on demande au joueur suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur soit en mesure de donner un indice.

Le joueur qui possède l'indice est appelé « le témoin » et celui ayant formulé l'hypothèse est appelé « l'enquêteur ».

Il y a deux possibilités pour donner un indice :

- **Procéder à un échange de cartes.** Si chacun des deux joueurs est d'accord, le témoin peut donner une carte contenant un indice à l'enquêteur, en échange d'une carte choisie par ce dernier. Les cartes données sont intégrées à la main des joueurs, et pourront être utilisées normalement par la suite. On ne peut échanger qu'une seule carte.
- Si l'un des deux joueurs ne souhaite pas faire un échange de cartes, le témoin doit **faire une déclaration**. A voix haute, pour que tous les joueurs puissent l'entendre, il doit témoigner en mettant en situation son indice.

Il a deux obligations : le nom de l'indice qu'il possède dans ses cartes doit apparaître clairement dans l'histoire, et s'il veut induire en erreur les autres joueurs, il ne pourra parler que d'un seul autre élément de l'hypothèse.

Exemple de situation de déclaration :

Le joueur 1 a émis l'hypothèse que *l'alien* a attaqué le commandant dans *le mess*, avec *le sabre laser* et *parce qu'il avait faim*.
Le joueur 2 ne possède comme indice que « l'alien ». Toutefois, son secret est qu'il est en possession du *sabre laser*. Il souhaite donc faire la déclaration suivante afin de semer le doute et d'éviter de se retrouver confronté au *sabre laser* plus tard dans la partie :
« Quand je suis passé à l'armurerie tout à l'heure après mon réveil, je crois bien avoir vu *le sabre laser*, il n'avait pas bougé de place. En même temps, je doute qu'un *alien* ait pu entrer dans le mess car nous avons installé un radiateur avant-hier et les aliens détestent la chaleur. »

Dans cette situation, tous les autres joueurs pourront noter « l'alien » et « le sabre laser » comme étant potentiellement hors de cause.

Si l'hypothèse de l'enquêteur porte sur l'un des PJ, il doit déplacer le pion de ce dernier dans la pièce où il l'accuse. Le PJ continuera de jouer à partir de cette pièce lors de son tour.

Dans le cas où aucun joueur sur le plateau n'a d'indice à donner, on peut supposer que le joueur qui a formulé l'hypothèse a gagné. L'enquêteur devra donc vérifier si les 4 cartes sélectionnées en début de partie correspondent à son hypothèse : si c'est le cas, il gagne. Si ce n'est pas le cas, c'est qu'une erreur a été commise par l'un des joueurs ou qu'une carte a été perdue, la partie est donc nulle.

La prison

Lors de la formulation de l'hypothèse, l'enquêteur peut confronter votre personnage avec une arme et un mobile. Si l'un de ces deux éléments se trouve être votre secret, vous devez le signaler et placer votre pion dans la prison. Le tour se poursuit normalement.

A chaque fois que c'est le tour du prisonnier, ce dernier doit lancer un D6 et faire 5 ou 6 pour pouvoir sortir. S'il est autorisé à sortir, il sort par la porte de la prison et relance le dé pour se déplacer. Lorsqu'un prisonnier est déplacé dans le cadre d'une formulation d'hypothèse, il retourne dans la prison immédiatement à la fin du tour.

Les autres joueurs peuvent entrer dans la prison pour rendre visite au prisonnier, un seul pion à la fois. Un joueur qui entre dans la prison lance un défi au prisonnier : les deux joueurs lancent un dé, si le visiteur obtient un chiffre

plus grand, il peut demander au prisonnier de lui montrer une de ses cartes.

A PROPOS DE MYSTERY SPACE MURDER 3000

C'est un jeu créé par toute l'équipe du blog communautaire [Les jeux sont faits](#) et offert en cadeau à nos lecteurs à l'occasion du Noël 2012. Merci à tous de nous soutenir et amusez-vous bien !

N'hésitez pas à télécharger et à partager le jeu autour de vous. Envie de nous soumettre des règles alternatives, des nouvelles idées de cartes ? Ecrivez-nous sur lesjeuxsontfaits@live.fr

Mystery Space Murder 3000 a été créé en décembre 2012 pour rendre hommage aux univers de science-fiction et aux murders partys. Il va sans dire que les images promotionnelles issues de ces nombreuses références ne nous appartiennent pas, de même que les quelques règles inspirées du Cluedo : c'est un hommage et étant donné que ce jeu n'est aucunement destiné à la vente, nous espérons que les ayants droits ne nous en tiendront pas rigueur ;-)